



GUIDA ALLA MAGIA

Introduzione

L'uso nel gioco della magia segue le stesse regole delle abilità. Questo significa che le abilità magiche sono raggruppate in gruppi detti Categorie. Le Categorie di magia sono quattro e sono: Spirituale, Naturale, Elementale e Stregoneria. Ciascuna Categoria si articola in Ambiti di magie e per ciascun ambito infine sono previste diverse Abilità magiche. Per chiarire la suddivisione ecco due esempi di classificazione rispettivamente per una abilità non magica e per una abilità magica.

■ Categoria	■ Generiche	■ Magia Spirituale
■ Ambito	■ Percettive	■ Guarigione
■ Abilità	■ Orientarsi	■ Risanamento

Abilità magiche

Quando un personaggio intende lanciare una magia, in modo analogo a quanto accade per le altre capacità si devono stabilire le Caratteristiche coinvolte (due), quale abilità magica sia richiesta (una) e quale sia la soglia di difficoltà. Le caratteristiche richieste sono riassunte qui di seguito:

- ◊ **Magia Spirituale** Empatia + Devozione
magie legate alle divinità ed alla fede
- ◊ **Magia Naturale** Percezione + Devozione
magie correlate alla natura universale
- ◊ **Magia Elementale** Intelligenza + Preclarità
magie correlate agli elementi primordiali
- ◊ **Stregoneria** Intelligenza + Preclarità
magie arcane legate a forze occulte

Quota di Agevolezza

In questo manuale sono descritte le capacità magiche per ciascuna branca e tipologia. A differenza di quanto accade per le generiche abilità, la descrizione delle abilità magiche richiede una maggiore precisione per chiarire i risultati e la forma magica evocata. Per questo ciascuna abilità magica viene definita attraverso dei parametri detti fattori; ciascun fattore è relativo a un specifico attributo del risultato magico.

Fattori di una Magia

Ciascuna abilità magica quindi è descritta attraverso i seguenti fattori:

- ◊ **Distanza**.... *indica la estensione spaziale a cui si riferiscono gli effetti rispetto all'evocatore*
- ◊ **Durata**..... *indica la estensione temporale per la quale persistono i risultati magici*
- ◊ **Effetto**..... *descrive il risultato principale della abilità magica (fenomeno, prodotto, conseguenza)*
- ◊ **Bersaglio** .. *specifica il luogo o il soggetto che riceve l'effetto (vittima, beneficiario, area, oggetto)*
- ◊ **Qualità** *precisa la forma o la bontà dell'effetto, suggerisce un effetto complementare*

Nel manuale per ciascuna magia viene proposta una tabella che riassume i fattori possibili ed all'interno della tabella sono evidenziati i fattori per un grado di difficoltà pari a 15 (evento ordinario o consueto).

Se si desidera aumentare uno dei fattori di un grado (per esempio incrementare la durata del fenomeno) il grado di difficoltà (QA) aumenta di +5. Viceversa è possibile decrementare uno dei fattori di un grado (per esempio ridurre la durata del fenomeno) riducendo il grado di difficoltà (QA) di -5. È possibile quindi aumentare e diminuire quanti fattori si desidera e calcolare il grado di difficoltà effettivo della magia.

Come accade per le altre abilità (non magiche) questa soglia rappresenta una speranza di riuscita nel senso che se il tiro del dado (sommato a caratteristiche e abilità) non fosse sufficiente la magia non riesce e non sortisce alcun effetto. Inoltre il tentativo di lancio (a prescindere dall'esito) fa perdere un punto mana relativo alla Categoria Magica di pertinenza.

Distanza

La distanza indica la estensione spaziale a cui si riferiscono gli effetti rispetto all'evocatore. Se non diversamente indicato si intende che chi evoca la magia deve anche vedere il bersaglio. Per esempio una distanza di 7 passi significa che il bersaglio deve trovarsi entro 7 passi dal mago il quale però deve anche vedere il suo bersaglio.

Durata

La durata esprime la estensione temporale per la quale persistono i risultati magici. Al termine dell'arco cronologico previsto gli effetti svaniscono e la situazione torna alla normalità. Se gli effetti sono permanenti questo tuttavia non osta che ulteriori eventi possano modificare la situazione (es. un uomo risanato permanentemente potrebbe essere ferito di nuovo da un altro attacco). Il disincantamento non può essere applicato a magie spirituali e naturali permanenti, ma può esserlo a magie elementali ed a stregonerie permanenti.

Bersaglio

Il fattore bersaglio serve per definire quale sia l'oggetto o il soggetto vittima o beneficiario dell'effetto magico. Spesso il bersaglio è indicato in scala a due; questo significa che per ogni grado di difficoltà si raddoppia il numero di beneficiari o vittime della magia.

Effetto e Qualità

Questi due fattori sono strettamente correlati alla magia in esame. Le scale di progressione sono specifiche per la magia analizzata e servono per indicare sia il risultato della magia, sia per descrivere con maggiore esattezza eventuali effetti.

Magia Spirituale

Introduzione

La magia spirituale riguarda la capacità di richiedere un evento divino ad una deità, che possa sostenere e rafforzare non solo la vita quotidiana del credente, ma anche il suo percorso di fede e di evangelizzazione.

Per questo solo individui sostenuti da una salda fede possono invocare questi fenomeni miracolosi detti **prodigi**. Il credente deve perseguire una vita scrupolosa, attenta ai precetti della dottrina, ai valori religiosi, anche se dettati da un foro interiore talvolta inconsapevole, ignaro e incolto.

La deviazione dalla retta via è avvertita dal credente, poiché la divinità invia dei segni che evitino la dissoluzione spirituale del seguace o dell'eletto. Se nonostante questi avvertimenti il fedele dovesse persistere nella devianza, la sua facoltà di invocare prodigi si esaurirebbe e resterebbe infertile fino ad un atto di pentimento sincero, lungo e tormentoso.

Invocazione di prodigi

L'invocazione di prodigi richiede che il fedele disponga di una almeno minima esperienza nella sfera richiesta. Inoltre al momento di invocare il prodigio è necessario che si pronunci ad alta voce una preghiera rivolta alla deità professata con la quale si espliciti l'effetto desiderato.

Questo atto manifesto produce l'effetto che il fedele riveli a chiunque sia in ascolto la propria fede e la natura del prodigio invocato.

Oltre alla declamazione occorre anche un gesto opportuno di devozione o di sentimento inteso, che impedisce al supplice di compiere altre azioni o di riflettere su altri pensieri e richiede una completa e piena attenzione.

Invocare un prodigio senza l'uso della parola impone una QA di +10 superiore.

Anche l'invocazione di un prodigio senza gestualità impone una QA di +10 superiore.

Invocarlo senza parlare e muoversi richiede una QA incrementata di +20.

Mana Solenni

Il credente in grado di lanciare prodigi deve avere un valore superiore a zero nella caratteristica Devozione. Per ogni punto di devozione ha a disposizione 5 punti Mana Solenni. Ogni volta che tenta il lancio di una magia, questo consuma un punto Mana Solenne, a prescindere dall'esito favorevole o meno dei dadi. Il recupero dei Mana Solenni è spiegato nel manuale principale.

Se il richiedente viene ferito, affaticato o disturbato mentre invoca il prodigio, occorre che superi un tiro salvezza sulla Volontà per portare a termine la preghiera e conseguire il risultato richiesto; se fallisce nel tiro Salvezza perde il punto Mana Spirituale senza ottenere alcun effetto.

Resistenza ai prodigi

Non è prevista una resistenza ai prodigi della Magia Spirituale, che comunque è spesso legata a effetti benefici più che malefici. In alcuni casi è la caratteristica Volontà della creatura che impedisce di essere affetta dalle conseguenze magiche invocate.

Prodigi Spirituali

La magia spirituale contempla tre ambiti di prodigi e ciascuno include tre abilità magiche.

Guarigione

Questa classe di prodigi permette di alleviare le sofferenze e sanare dai mali per qualunque creatura che la divinità ritenga degna.

- ◊ Risanamento
- ◊ Rimedio
- ◊ Rigenerazione

Senso Del Sacro

Questa classe di prodigi permette di distinguere o relazionarsi con entità e forme malvagie che potrebbero affliggere il fedele.

- ◊ Individuazione Del Male
- ◊ Individuazione Del Bene
- ◊ Riparo Sacro

Circoli di Proscrizione

Questa classe di prodigi permette di proteggere il fedele ed i suoi compagni da creature o entità avverse e pericolose.

- ◊ Egemonia Animale
- ◊ Santuario
- ◊ Custode Divino

Guarigione

Risanamento

La magia cura punti fatica, ferite leggere o ferite gravi perduti da creature viventi. La magia non permette di superare la condizione naturalmente ottimale della creatura. I punti in eccedenza vanno persi. Se l'effetto descrive più tipi di recupero si deve sceglierne solo uno (es. 2 punti Vita **oppure** 4 punti Vitalità **oppure** 8 punti Vigore).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	Permanente	-	-	-	-	-	-	-
Effetto	1 Vigore	1 Vitalità 2 Vigore	1 Vita 2 Vitalità 4 Vigore	2 Vita 4 Vitalità 8 Vigore	4 Vita 8 Vitalità 16 Vigore	8 Vita 16 Vitalità 32 Vigore	16 Vita 32 Vitalità 64 Vigore	32 Vita 44 Vitalità 128 Vigore
Bersaglio Creature	1	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Rimedio

La magia sospende (o cura) gli effetti nocivi di malattie, veleni, droghe. Terminato il tempo, il decorso della affezione riprende.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Sospensione infermità	-	-	-	-	-	-	-
Bersaglio Creature	1	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Qualsiasi sintomo	-	-	-	-	-	-	-

Rigenerazione

La magia ricrea porzioni del corpo di una creatura vivente o defunta. La creazione è perfetta ed è permanente mentre il fattore Durata si riferisce al periodo massimo entro il quale il soggetto risanato è stato danneggiato o ucciso affinché il sacerdote possa curarlo.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Qualsiasi
Effetto	Peli	Pelle	Dita	Organo sensorio	Arto intero	Corpo intero	Paralisi e mutazione	Resurrezione
Bersaglio Creature	1	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Senso Del Sacro

Individuazione Del Male

La magia permette di individuare sorgenti di male da creature, oggetti o luoghi. La distanza determina l'ubicazione, rispetto al sacerdote, del centro della sfera di individuazione. Un effetto comprende anche tutti gli effetti di minor grado (es. Classificare include anche Localizzare e Sentire Presenza).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Sentire presenza	Localizzare	Classificare	Comunicare	-	-	-	-
Bersaglio Creature	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Individuazione Del Bene

La magia permette di individuare sorgenti di bene da creature, oggetti o luoghi. La distanza determina l'ubicazione, rispetto al sacerdote, del centro della sfera di individuazione. Un effetto comprende anche tutti gli effetti di minor grado (es. Classificare include anche Localizzare e Sentire Presenza).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Sentire presenza	Localizzare	Classificare	Comunicare	-	-	-	-
Bersaglio Creature	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Riparo Sacro

La magia crea una sfera fissa in un luogo nel quale qualsiasi essere o oggetto risulta invisibile ed impercettibile agli occhi di creature malvagie (come demoni, non morti, ecc...). Uscendo dall'area si riprende la visibilità alla percezione delle creature. Si noti che il prodigio non è un'illusione ma un potere divino.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Non percettibilità	-	-	-	-	-	-	-
Bersaglio Creature	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Circoli Di Proscrizione

Egemonia Animale

La magia permette di allontanare animali di origine naturale (ma non esseri mitologici). La distanza determina l'ubicazione, rispetto al sacerdote, del centro della sfera di proscrizione che resta fissa in un luogo. Vietare l'accesso non condiziona esseri già all'interno della sfera; impaurire invece li allontana ai bordi della sfera. Rallentare dimezza la velocità e il numero di attacchi per segmento. Soggiogare costringe la creatura ai comandi del sacerdote, ma termina oltre lo spazio della sfera.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Rallentare	Vieta l'accesso	Impaurire e scacciare	Accecare o simile	Impedisce attacchi	Paralizzare	Uccidere	Soggiogare
Bersaglio	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Santuario

La magia permette di allontanare creature malvagie (demoni, non morti, ecc...). Si veda Bandire Animali. Sono immuni le creature con una Volontà superiore a quella del sacerdote.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Rallentare	Vieta l'accesso	Impaurire e scacciare	Accecare o simile	Impedisce attacchi	Paralizzare	Uccidere	Soggiogare
Bersaglio	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Custode Divino

La magia crea una sfera fissa in un luogo nel quale qualsiasi essere o oggetto che vi acceda viene immediatamente percepito da sacerdote. La distanza determina l'ubicazione, rispetto al sacerdote, del centro della sfera. Se il sacerdote dorme o medita viene immediatamente svegliato e avvertito con un pensiero. Comprendere l'attività informa in merito a cosa sta facendo la creatura. Comprendere l'intenzione anche del perché lo sta facendo.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Sentire presenza	Localizzare	Comprendere l'attività	Comprendere l'intenzione	Qualsiasi informazione	-	-	-
Bersaglio	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Magia Naturale

Introduzione

La magia naturale riguarda la capacità di richiedere all'ambiente naturale circostante (anche tramite le sue deità) un evento spontaneo e genuino, che possa giovare e rafforzare lo stretto rapporto tra devoto e natura.

Per questo solo individui fortemente aderenti alla vita naturale e dediti ad uno stretto rapporto con il territorio, possono invocare questi fenomeni miracolosi detti **benefici**. Il devoto deve mantenere un comportamento rispettoso dell'ambiente naturale che incontra e in cui vive, e deve preservarlo e sostenerlo.

Spesso questa capacità è frutto di un'indole inconsapevole, di un istinto innato, frutto di una percezione ed una sintonia spontanea con le forze primarie universali.

Qualora il devoto dovesse agire in contrasto con questa sintonia, perderebbe il potere di evocare i benefici naturali.

La sua capacità si potrebbe riacquistare con un periodo di comportamento equilibrato e dedito alla contemplazione ed alla preservazione del territorio.

Invocazione di benefici

L'invocazione di benefici richiede che il devoto disponga di una almeno minima esperienza nella sfera richiesta. Inoltre al momento di invocare il prodigio è necessario che pronunci ad alta voce un litania di comunione con la natura.

Oltre alla declamazione occorre anche un rituale mimico opportuno ed una contemplazione ascetica, che impedisce al richiedente di compiere altre azioni o di riflettere su altri pensieri e richiede una completa e piena attenzione.

Questo atto può essere notato e compreso da chiunque sia in ascolto ed mette a conoscenza costoro della predisposizione naturale e del tipo di invocazione desiderato.

Invocare un beneficio senza l'uso della parola impone una QA di +10 superiore. Anche l'invocazione di un beneficio senza gestualità impone una QA di +10 superiore. Invocarlo senza parlare e muoversi richiede una QA incrementata di +20.

Mana Idillici

Per lanciare eventi il personaggio deve avere una Devozione superiore a zero. Per ogni punto di devozione ha a disposizione 5 punti Mana Idillici. Il lancio di una magia, consuma un punto Mana Idillico, a prescindere dall'esito favorevole o meno dei dati. Il recupero dei Mana è spiegato nel manuale principale.

Se il richiedente viene ferito, affaticato o disturbato mentre invoca il prodigio, occorre che superi un tiro salvezza sulla Volontà per portare a termine la magia e conseguire il risultato richiesto; se fallisce nel tiro Salvezza perde il punto Mana Idillico senza ottenere alcun effetto.

Resistenza ai benefici

Non è prevista una resistenza ai benefici della Magia Naturale, che comunque è spesso legata a effetti collaterali ed indiretti. In alcuni casi l'animale o la creatura può appellarsi alla sua Volontà (tiro salvezza sulla caratteristica) per evitare le conseguenze magiche invocate.

Benefici Naturali

La magia naturale contempla quattro ambiti di benefici e ciascuno prevede tre abilità magiche.

Controllo Animale

- ◊ Evocazione Animale
- ◊ Individuazione Animale
- ◊ Prerogativa Animale

Controllo Ambientale

- ◊ Individuazione Vegetale
- ◊ Creazione Nutritiva
- ◊ Mutazione vegetale

Beneficio Ambientale

- ◊ Luce
- ◊ Sfera Climatica
- ◊ Quiete Ristoratrice

Beneficio Bellico

- ◊ Arma naturale
- ◊ Scudo naturale
- ◊ Armatura naturale

Controllo Animale

Evocazione Animale

Con questa magia è possibile convocare uno o più animali (ma tutti della stessa tipologia) presenti entro la distanza dal sacerdote. Un animale **domato** esegue compiti semplici come se fosse addestrato da 1 anno. Un animale **soggiogato** rischia la vita per il sacerdote ed esegue qualsiasi compito. Gli animali sono solo dei suggerimenti; il Narratore può concordarne di diversi.

Distanza	1 passo	5 passi	25 passi	125 passi	625 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Ragno Lucertola	Topo Biscia	Gatto Pipistrello	Falco Cane	Cavallo Cammello	Lupo Puma	Cobra Tigre	Orso Squalo
Bersaglio Creature	1	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Ostile	Affamato	Neutrale	Amichevole	Domato	Soggiogato	-	-

Individuazione Animale

Con questa magia è possibile percepire un animale generico (non *quell'animale* ma uno qualsiasi) pensati dal mistico (o di qualsiasi specie e razza) se è presente entro la distanza prevista. Comunicare permette di esprimersi e comprendere l'animale nel suo linguaggio e di avere informazioni. Un effetto comprende anche tutti gli effetti di minor grado.

Distanza	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m	Sfera raggio 256m	Sfera raggio 512m	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Sentire presenza	Direzione e distanza	Numero esemplari	Classificare (età, sesso...)	Comunicare	-	-	-
Bersaglio	Animale pensato	Qualsiasi specie e razza	-	-	-	-	-	-
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Prerogativa Animale

Con questa magia è possibile acquisire una capacità di un animale generico (non quell'animale ma uno di quella specie e razza) pensati dal mistico purché presente entro la distanza prevista al momento del lancio della magia (la distanza in passi richiede anche di poter vedere l'animale).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	1500 passi	1500 passi alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Un senso (es. vista)	Due sensi	Tre sensi	Quattro sensi	Cinque sensi	Movimento	Respirazione	Punti Vigore, Vitalità, Vita
Bersaglio	Animale scelto	-	-	-	-	-	-	-
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Controllo Ambientale

Individuazione Vegetale

Con questa magia è possibile percepire un vegetale generico (non quel vegetale ma uno di quella specie e genere) pensato dal mistico purché presente entro la distanza prevista. Comunicare permette di acquisire informazioni dal vegetale (chi è passato, chi ti ha danneggiato, quando ha piovuto, ecc...). È possibile ridurre il fattore bersaglio per trovare solo dell'acqua (Rabdomanzia).

Distanza	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m	Sfera raggio 256m	Sfera raggio 512m	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Sentire presenza	Direzione e distanza	Numero esemplari	Classificare (età, sesso...)	Comunicare	-	-	-
Bersaglio ricercato	Acqua potabile	Vegetale	-	-	-	-	-	-
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Creazione Nutritiva

Con questa magia è possibile creare bevande ed alimenti naturali e crudi e non lavorati (acqua, succo, frutta, verdure, cereali, miele, latte, uova, ecc...). La distanza determina il luogo della comparizione alimentare. La durata determina il tempo entro il quale l'alimento va consumato o deperisce. Il bersaglio determina la quantità di persone nutrite per un giorno.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Cibo e bevande	-	-	-	-	-	-	-
Bersaglio	1 persona	2 persone	4	8	16	32	64	128
Qualità	Insidio	Buono	Ottimo	Eccellente	-	-	-	-

Mutazione Vegetale

Con questa magia è possibile trasformarsi in un vegetale pur conservando i propri sensi percettivi (vista, udito, olfatto, tatto e gusto). Un vegetale (stessa specie) deve essere presente entro la distanza prevista. L'effetto determina quante capacità del vegetale si acquistano (cumulative). La qualità suggerisce le specie arboree in cui trasformarsi: più è dissimile per grandezza o forma da un essere umano, tanto più è difficile tramutarsi in esso.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Respirazione	Protezione (corteccia)	Punti Vigore, Vitalità, Vita	Immunità veleni	-	-	-	-
Bersaglio	Sé stesso	-	-	-	-	-	-	-
Qualità	Alberello	Albero secolare	Rampicante Arbusto	Erba Muschio	Polline Seme	-	-	-

Beneficio Ambientale

Luce

Con questa magia è possibile creare una sorgente luminosa collocata su un oggetto inanimato o un luogo posto entro la distanza prevista dall'evocatore. La qualità determina il tipo di luce e la qualità della visione possibile; una luce accecante impedisce l'uso della vista entro la sfera d'azione. Modificando l'effetto in buio è possibile ridurre la luce nell'area di un livello o oltre agendo sul fattore Qualità (sotto fiavole c'è buio).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Luce	Buio	-	-	-	-	-	-
Bersaglio Area	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m	Sfera raggio 256m
Qualità	Buio pesto (caverna) nulla	Buio fosco (luna nuova) quasi nulla	Fievole (candela) sagome	Tenue (torcia) contorni	Intensa (focolare) lettura	Sgargiante (alba) colori	Rutilante (giorno) tutto	Accecante (lampo) avversa

Sfera Climatica

Con questa magia è possibile creare una sfera confortevole che ripara coloro che stanno all'interno. La distanza determina il luogo del centro della sfera rispetto all'evocatore. La qualità determina il fattore da cui si è protetti.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Fissa nel luogo	Mobile col sacerdote	Mobile su oggetto	Mobile col pensiero	-	-	-	-
Bersaglio Area	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m	Sfera raggio 256m
Qualità	Umido e pioggia	Vento ed elettricità	Fresco e caldo	Gelo e fuoco	Frane, rocce e urti	Veleni e malattie	-	-

Quiete Ristoratrice

Con questa magia è possibile creare una sfera di quiete che ripara coloro che stanno all'interno. La distanza determina il luogo del centro della sfera rispetto all'evocatore. La Qualità determina il fattore da cui si è protetti, mentre l'effetto indica se la sfera è mobile.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Fissa nel luogo	Mobile col mistico	Mobile su oggetto	Mobile col pensiero	-	-	-	-
Bersaglio Area	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m	Sfera raggio 256m
Qualità	Purifica l'aria	Attenua i rumori	Crea silenzio	Blocca danni mentali	Blocca danni fisici	Risana danni mentali	Risana danni fisici	Impedisce la morte

Beneficio Bellico

Arma naturale

Con questa magia si evoca un'arma di origine naturale. L'arma è creata alla distanza prevista. Inoltre entro la stessa distanza deve essere presente un elemento affine all'arma (vegetale, animale o minerale). Il tipo è determinato dalla qualità ed offre tutte le caratteristiche prescritte dalle armi ordinarie (Rozza indica l'uso della Abilità Arma Impropria). Al termine della durata l'arma diventa una polvere innocua. Chiunque può usare l'arma.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Arma vegetale	Arma d'osso	Arma di pietra o ferro	Arma di diamante	-	-	-	-
Bersaglio	Arma	-	-	-	-	-	-	-
Qualità	Arma Rozza	Piccola a 1 mano	Media a 1 mano	Grande a 2 mani	Arco e 5 frecce	-	-	-

Scudo naturale

Con questa magia il sacerdote evoca uno scudo di origine naturale. Si veda Arma Naturale.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Scudo vegetale	Scudo d'osso	Scudo di pietra o ferro	Scudo di diamante	-	-	-	-
Bersaglio	Scudo	-	-	-	-	-	-	-
Qualità	Piccolo	Medio	Grande	-	-	-	-	-

Armatatura naturale

Con questa magia la pelle di un soggetto si trasforma ed offre le caratteristiche difensive di una armatura. La magia non modifica il carico e l'ingombro. In base alla qualità l'effetto è riconoscibile alla vista altrui o meno; se è visibile l'aspetto del beneficiario è insolito e talvolta mostruoso.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Protezione	Cuoio 6	Corteccia 8	Gesso 10	Osso 12	Roccia 14	Quarzo 16	Topazio 18	Diamante 20
Bersaglio	Pelle 1 creatura	Pelle 2 creature	Pelle 4 creature	Pelle 8 creature	Pelle 16 creature	Pelle 32 creature	Pelle 64 creature	Pelle 128 creature
Qualità	Mutazione visibile	Mutazione invisibile	-	-	-	-	-	-

Magia Elementale

Introduzione

La magia elementale riguarda la capacità di interagire e di controllare a proprio vantaggio gli elementi di base della struttura fisica universale.

Il controllo elementale richiede uno studio formale attraverso testi e la pratica, spesso ottenuta con una vita equilibrata tra luoghi artificiali chiusi di studio e luoghi aperti naturali di esercizio.

Per questo solo individui capaci di un esercizio metodico, ma vigoroso e dediti ad una indagine profonda degli elementi, possono evocare questi eventi straordinari detti **fenomeni**. Questi individui sono spesso chiamati maghi. Il mago deve equilibrare lo studio esoterico con la pratica dell'ambiente con cui opera.

La branca di studi lo conduce a confrontarsi con altri maghi e talvolta a formare delle accademie di studi.

Evocazione di fenomeni

L'invocazione di un fenomeno richiede che il fedele disponga di una almeno minima esperienza nel dominio richiesto (ovvero capacità almeno 1). Inoltre al momento di invocare il dominio è necessario che si pronuncino ad alta voce una evocazione in una lingua magica comprensibile solo da chi abbia competenza nello stesso dominio.

Oltre alla declamazione occorre anche un gesto vigoroso, deciso e meticoloso che richiede una completa e totale attenzione e che impedisce al mago dominatore di compiere altre azioni o di soffermarsi su altri pensieri.

Questo atto manifesto lo può notare chiunque sia in ascolto anche se il significato può essere compreso solo ad un altro dominatore.

Evocare un fenomeno senza l'uso della parola impone una QA di +10 superiore.

Anche l'evocazione di un fenomeno senza gestualità impone una QA di +10 superiore.

Evocarlo senza parlare e muoversi richiede una QA incrementata di +20.

Mana Esoterici

Per lanciare fenomeni il personaggio deve avere una Preclarità superiore a zero. Per ogni punto di Preclarità ha a disposizione 5 punti Mana Esoterici. Il lancio di una magia, consuma un punto Mana Esoterico, a prescindere dall'esito favorevole o meno dei dadi. Il recupero dei Mana è spiegato nel manuale principale.

Se il mago viene ferito, affaticato o disturbato mentre invoca il fenomeno, occorre che superi un tiro salvezza sulla Volontà per portare a termine la magia e conseguire il risultato richiesto; se fallisce nel tiro Salvezza perde il punto Mana Esoterico senza ottenere alcun effetto.

Resistenza ai Fenomeni

L'attacco elementale può essere evitato superando un TC su Rapidità.

In altri casi il Narratore concede alla vittima la possibilità di schivare l'attacco, per evitare fiammate, pietre, blocchi di ghiaccio o simili...

Domini Elementali

La magia elementale contempla 5 categorie di fenomeni e ciascuno abbraccia quattro capacità magiche.

Controllo Dell'Acqua

- ◊ Attacco Elementale Acqueo
- ◊ Difesa Elementale Acquea
- ◊ Movimento Acqueo
- ◊ Vantaggio Acqueo

Controllo Dell'Aria

- ◊ Attacco Elementale Aereo
- ◊ Difesa Elementale Aerea
- ◊ Movimento Aereo
- ◊ Vantaggio Aereo

Controllo Del Fuoco

- ◊ Attacco Elementale Igneo
- ◊ Difesa Elementale Pirica
- ◊ Movimento Igneo
- ◊ Vantaggio Igneo

Controllo Del Ghiaccio

- ◊ Attacco Elementale Gelido
- ◊ Difesa Elementale Gelida
- ◊ Movimento Gelido
- ◊ Vantaggio Gelido

Controllo Di Pietra

- ◊ Attacco Elementale Litoide
- ◊ Difesa Elementale Litoide
- ◊ Movimento Litoide
- ◊ Vantaggio Litoide

Controllo Dell' Acqua

Attacco Elementale Acqueo

Con questa magia il mago evoca un getto d'acqua che colpisce l'avversario, causando un danno (si deve scegliere solo uno degli effetti possibili; per es. 1 Punto Vita **oppure** 2 Punti Vitalità **oppure** 4 Punti Vigore). La distanza si riferisce alla vittima. L'attacco col tocco richiede un tiro per colpire con Disarmato. L'attacco è ripetuto una volta per segmento per l'intera durata della magia o fino a quando la vittima esce dal raggio di azione previsto.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata Segmenti	1	2	4	8	16	32	64	128
Effetto	1 Vigore	1 Vitalità 2 Vigore	1 Vita 2 Vitalità 4 Vigore	2 Vita 4 Vitalità 8 Vigore	4 Vita 8 Vitalità 16 Vigore	8 Vita 16 Vitalità 32 Vigore	16 Vita 32 Vitalità 64 Vigore	32 Vita 44 Vitalità 128 Vigore
Bersaglio Vittime	1 creatura o un oggetto	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Infallibile	-	-	-	-	-	-	-

Difesa Elementale Acqua

Con questa magia il mago evoca un turbine acqueo che difende un soggetto (creatura o oggetto entro la distanza prevista) da attacchi avversi per l'intera durata. La difesa è usata come una parata senza sommare alcuna caratteristica.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Difesa	Parata 1d20+2	Parata 2d20+4	Parata 4d20+8	Parata 40	Parata 60	Parata 80	Parata 100	Parata 120
Bersaglio	1 soggetto	2 soggetti	4 soggetti	8 soggetti	16 soggetti	32 soggetti	64 soggetti	128 soggetti
Qualità	1 attacco per segmento	2 attacchi per segmento	4 attacchi per segmento	8 attacchi per segmento	16 attacchi per segmento	32 attacchi per segmento	64 attacchi per segmento	128 attacchi per segmento

Movimento Acqueo

Con questa magia il mago ottiene l'effetto di muoversi nell'acqua agevolmente. L'effetto determina la capacità assunta; galleggiare evita di affondare a prescindere dal peso; il nuoto offre la capacità al valore indicato; camminare sulle acque permette di muoversi come in terra. La qualità determina il rischio di fallimento: se non riesce la magia termina.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Immunità alle correnti	Galleggiare senza peso	Respirare l'acqua	Nuoto +20	Camminare sull'acqua	Nuoto +60	Nuoto +80	Nuoto +100
Bersaglio	Sé stesso	-	-	-	-	-	-	-
Qualità	Aventato 25%	Incerto 50%	Controllato 75%	Perfetto 100%	-	-	-	-

Vantaggio Acqueo

Con questa magia il mago ottiene una pozione dall'elemento acqua per una creatura. Scaduto il tempo la pozione evapora senza traccia. Alcool può bruciare (1 ferita leggera per dose); droghe e veleni hanno effetto se ingeriti; il sonno dura 1 ora; il veleno infligge 1 ferita grave per dose; l'acido consuma 1 etto di sostanza nel giro di 1 turno.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	1 dose	2 dosi	4 dosi	8 dosi	16 dosi	32 dosi	64 dosi	128 dosi
Bersaglio	1 creatura	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Acqua potabile	Alcool infiammabile	Droga (sonno)	Veleno (paralisi)	Acido per legno	Acido per metalli	Acido per pietra	Acido universale

Controllo Dell' Aria

Attacco Elementale Aereo

Con questa magia il mago evoca una folata che colpisce l'avversario, causando un danno (si deve scegliere solo uno degli effetti possibili; per es. 1 Punto Vita **oppure** 2 Punti Vitalità **oppure** 4 Punti Vigore). La distanza si riferisce alla vittima. L'attacco col tocco richiede un tiro per colpire con Disarmato. L'attacco è ripetuto una volta per segmento per l'intera durata della magia o fino a quando la vittima esce dal raggio di azione previsto.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata Segmenti	1	2	4	8	16	32	64	128
Effetto	1 Vigore	1 Vitalità 2 Vigore	1 Vita 2 Vitalità 4 Vigore	2 Vita 4 Vitalità 8 Vigore	4 Vita 8 Vitalità 16 Vigore	8 Vita 16 Vitalità 32 Vigore	16 Vita 32 Vitalità 64 Vigore	32 Vita 44 Vitalità 128 Vigore
Bersaglio Vittime	1 creatura o un oggetto	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Infallibile	-	-	-	-	-	-	-

Difesa Elementale Aerea

Con questa magia il mago evoca una folata che difende un soggetto (creatura o oggetto) da attacchi avversi per l'intera durata. La difesa è usata come una parata senza sommare alcuna caratteristica.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Difesa	Parata 1d20+2	Parata 2d20+4	Parata 4d20+8	Parata 40	Parata 60	Parata 80	Parata 100	Parata 120
Bersaglio	1 soggetto	2 soggetti	4 soggetti	8 soggetti	16 soggetti	32 soggetti	64 soggetti	128 soggetti
Qualità	1 attacco per segmento	2 attacchi per segmento	4 attacchi per segmento	8 attacchi per segmento	16 attacchi per segmento	32 attacchi per segmento	64 attacchi per segmento	128 attacchi per segmento

Movimento Aereo

Con questa magia il mago evoca una folata che lo sostiene, solleva o trasporta. L'effetto va dall'immunità a qualsiasi avversità aerea, fino al movimento; la sospensione corrisponde a restare alla stessa altezza in aria; l'ascensione è un movimento verso l'alto alla velocità di 1m per segmento; il volo permette il movimento in qualsiasi direzione ed inizia lento (3m per segmento) e raddoppia per i gradi successivi. La qualità determina il rischio di fallimento: se non riesce causa una caduta.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Immunità ai venti	Caduta morbida	Sospensione a mezz'aria	Ascensione lenta (1m)	Volo lento (3m)	Volo Spedito (6m)	Volo Rapido (12m)	Strale (24m)
Bersaglio	Sé stesso	-	-	-	-	-	-	-
Qualità	Aventato 25%	Incerto 50%	Controllato 75%	Perfetto 100%	-	-	-	-

Qantaggio Aereo

Con questa magia il mago ottiene un effetto dall'elemento aria per tutte le creature nell'area d'effetto. La purificazione dell'aria terge qualsiasi morbo o fastidio nell'aria (veleni, malattie). La nube fetida inibisce l'olfatto. La nube oscura impedisce la vista. La nube silente evita qualsiasi rumore. La respirazione sospesa permette di vivere senza respirare (aria).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Purificazione dell'aria	Nube fetida	Nube oscura	Nube silente	Respirazione sospesa	-	-	-
Bersaglio	Sfera 3m raggio	Sfera 6m raggio	Sfera 12m raggio	Sfera 24m raggio	Sfera 48m raggio	Sfera 96m raggio	Sfera 192m raggio	Sfera 384m raggio
Qualità	Il Mago subisce l'effetto		Il Mago è immune dall'effetto		Sono immuni dall'effetto le creature volute dal mago		-	-

Controllo Del Fuoco

Attacco Elementale Igneo

Con questa magia il mago evoca una fiammata che colpisce l'avversario, causando un danno (si deve scegliere solo uno degli effetti possibili; per es. 1 Punto Vita **oppure** 2 Punti Vitalità **oppure** 4 Punti Vigore). La distanza si riferisce alla vittima. L'attacco col tocco richiede un tiro per colpire con Disarmato. L'attacco è ripetuto una volta per segmento per l'intera durata della magia o fino a quando la vittima esce dal raggio di azione previsto.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata Segmenti	1	2	4	8	16	32	64	128
Effetto	1 Vigore	1 Vitalità 2 Vigore	1 Vita 2 Vitalità 4 Vigore	2 Vita 4 Vitalità 8 Vigore	4 Vita 8 Vitalità 16 Vigore	8 Vita 16 Vitalità 32 Vigore	16 Vita 32 Vitalità 64 Vigore	32 Vita 44 Vitalità 128 Vigore
Bersaglio Vittime	1 creatura o un oggetto	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Infallibile	-	-	-	-	-	-	-

Difesa Elementale Pirica

Con questa magia il mago evoca uno scudo di fuoco 1mx1m che difende un soggetto (creatura o oggetto entro la distanza prevista) da attacchi avversi per l'intera durata. La difesa è usata come una parata senza sommare alcuna caratteristica.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Difesa	Parata 1d20+2	Parata 2d20+4	Parata 4d20+8	Parata 40	Parata 60	Parata 80	Parata 100	Parata 120
Bersaglio	1 soggetto	2 soggetti	4 soggetti	8 soggetti	16 soggetti	32 soggetti	64 soggetti	128 soggetti
Qualità	1 attacco per segmento	2 attacchi per segmento	4 attacchi per segmento	8 attacchi per segmento	16 attacchi per segmento	32 attacchi per segmento	64 attacchi per segmento	128 attacchi per segmento

Movimento Igneo

Con questa magia il mago ottiene l'effetto di muoversi attraverso il fuoco. L'effetto determina la capacità assunta; immunità al caldo è fino ai 50 gradi, il fuoco usuale è quello naturale mentre quello magico è generato da magia o creature mitiche (draghi); scalare le fiamme permette di usare le fiamme come una scala o un ponte. La qualità determina il rischio di fallimento: se non riesce la magia termina e il mago subisce le normali conseguenze.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Immunità al caldo	Respirare il fumo	Immunità al fuoco usuale	Immunità al fuoco magico	Scalare le fiamme	-	-	-
Bersaglio	Sé stesso	-	-	-	-	-	-	-
Qualità	Aventato 25%	Incerto 50%	Controllato 75%	Perfetto 100%	-	-	-	-

Vantaggio Igneo

Con questa magia il mago ottiene un effetto utile dall'elemento fuoco per una creatura. Scaduto il tempo l'effetto svanisce senza traccia. La luce permette di leggere; se è fissa è ancorata al luogo in cui è creata, mentre su oggetto si muove con esso; il fumo oscuro impedisce la visibilità, quello tossico impedisce l'odorato e infligge a chi lo respira 1 ferita leggera per segmento. La fusione consuma la sostanza presente entro la sfera in 1 turno.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Luce su area fissa	Luce su oggetto	Fuoco ordinario	Luce fissa abbagliante	Fumo oscuro	Fumo tossico	Fusione metalli	Fusione pietra
Bersaglio	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	Perfetta	-	-	-	-	-	-	-

Controllo Del Ghiaccio

Attacco Elementale Gelido

Con questa magia il mago evoca un brivido gelido che colpisce l'avversario, causando un danno (si deve scegliere solo uno degli effetti possibili; per es. 1 Punto Vita **oppure** 2 Punti Vitalità **oppure** 4 Punti Vigore). La distanza si riferisce alla vittima. L'attacco col tocco richiede un tiro per colpire con Disarmato. L'attacco è ripetuto una volta per segmento per l'intera durata della magia o fino a quando la vittima esce dal raggio di azione previsto.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata Segmenti	1	2	4	8	16	32	64	128
Effetto	1 Vigore	1 Vitalità 2 Vigore	1 Vita 2 Vitalità 4 Vigore	2 Vita 4 Vitalità 8 Vigore	4 Vita 8 Vitalità 16 Vigore	8 Vita 16 Vitalità 32 Vigore	16 Vita 32 Vitalità 64 Vigore	32 Vita 44 Vitalità 128 Vigore
Bersaglio Vittime	1 creatura o un oggetto	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Infallibile	-	-	-	-	-	-	-

Difesa Elementale

Con questa magia il mago evoca uno scudo di ghiaccio 1mx1m che difende un soggetto (creatura o oggetto entro la distanza prevista) da attacchi avversi per l'intera durata. La difesa è usata come una parata senza sommare alcuna caratteristica.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Difesa	Parata 1d20+2	Parata 2d20+4	Parata 4d20+8	Parata 40	Parata 60	Parata 80	Parata 100	Parata 120
Bersaglio	1 soggetto	2 soggetti	4 soggetti	8 soggetti	16 soggetti	32 soggetti	64 soggetti	128 soggetti
Qualità	1 attacco per segmento	2 attacchi per segmento	4 attacchi per segmento	8 attacchi per segmento	16 attacchi per segmento	32 attacchi per segmento	64 attacchi per segmento	128 attacchi per segmento

Movimento gelido

Con questa magia il mago ottiene l'effetto di muoversi attraverso il gelo. L'effetto determina la capacità assunta; immunità al freddo è fino ai -50 gradi; camminare sulla neve permette il movimento su neve e ghiaccio senza scivolare o rallentare; attraversare il ghiaccio significa fondersi e traversare pareti di ghiaccio; gelo magico è quello magico è generato da magia o creature mitiche (draghi); il ponte è di ghiaccio orizzontale oppure come una scala a pioli obliqua o verticale. La qualità indica il tasso di successo: se non riesce la magia termina e il mago subisce le normali conseguenze.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Immunità al freddo	Camminare su neve	Attraversare il ghiaccio	Immunità al gelo magico	Ponte 1m x 15m	Ponte 1m x 30m	Ponte 1m x 60m	Ponte 1m x 120m
Bersaglio	Se stesso	-	-	-	-	-	-	-
Qualità	Aventato 25%	Incerto 50%	Controllato 75%	Perfetto 100%	-	-	-	-

Vantaggio Gelido

Con questa magia il mago ottiene uno strumento utile dall'elemento ghiaccio e usabile da chiunque. Scaduto il tempo l'effetto svanisce senza traccia. L'utensile è grezzo e di utilità modesta; il muro è quadrato, opaco e spesso 10cm; l'igloo è opaco, con una piccola apertura; rottura consuma 1 etto di sostanza in 1 turno. La lastra è come il muro ma trasparente.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Scodella o utensile	Arma media o piccola	Scudo o arma qualsiasi	Muro 3m x 3m	Igloo 3mx3mx3m	Rottura metallo	Rottura pietra	Lastra tersa 3m x 3m
Bersaglio	1 strumento	2 strumenti	4 strumenti	8 strumenti	16 strumenti	32 strumenti	64 strumenti	128 strumenti
Qualità	Grezzo	Buono	Eccellente	-	-	-	-	-

Controllo Di Pietra

Attacco Elementale Roccioso

Con questa magia il mago evoca un grosso sasso che colpisce l'avversario, causando un danno (si deve scegliere solo uno degli effetti possibili; per es. 1 Punto Vita **oppure** 2 Punti Vitalità **oppure** 4 Punti Vigore). La distanza si riferisce alla vittima. L'attacco col tocco richiede un tiro per colpire con Disarmato. L'attacco è ripetuto una volta per segmento per l'intera durata della magia o fino a quando la vittima esce dal raggio di azione previsto.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata Segmenti	1	2	4	8	16	32	64	128
Effetto	1 Vigore	1 Vitalità 2 Vigore	1 Vita 2 Vitalità 4 Vigore	2 Vita 4 Vitalità 8 Vigore	4 Vita 8 Vitalità 16 Vigore	8 Vita 16 Vitalità 32 Vigore	16 Vita 32 Vitalità 64 Vigore	32 Vita 44 Vitalità 128 Vigore
Bersaglio Vittime	1 creatura o un oggetto	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Infallibile	-	-	-	-	-	-	-

Difesa Elementale

Con questa magia il mago evoca uno scudo di metallo o di pietra 1m×1m che difende un soggetto (creatura o oggetto entro la distanza prevista) da attacchi avversi per l'intera durata. La difesa è usata come una parata senza sommare alcuna caratteristica.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Difesa	Parata 1d20+2	Parata 2d20+4	Parata 4d20+8	Parata 40	Parata 60	Parata 80	Parata 100	Parata 120
Bersaglio	1 soggetto	2 soggetti	4 soggetti	8 soggetti	16 soggetti	32 soggetti	64 soggetti	128 soggetti
Qualità	1 attacco per segmento	2 attacchi per segmento	4 attacchi per segmento	8 attacchi per segmento	16 attacchi per segmento	32 attacchi per segmento	64 attacchi per segmento	128 attacchi per segmento

Movimento Solido

Con questa magia il mago ottiene l'effetto di muoversi in ambienti rocciosi. L'effetto determina la capacità assunta. Immunità a roccia magica evita danni da attacchi magici o simili; camminare in verticale permette di scalare pareti verticali senza scivolare o rallentare; attraversare la pietra significa fondersi e traversare pareti di pietra; il ponte è di pietra orizzontale oppure come una scala a pioli obliqua o verticale. La qualità indica il tasso di successo: se non riesce la magia termina e il mago subisce le normali conseguenze.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Immunità a sabbia	Immunità a roccia magica	Camminare in verticale	Attraversare la pietra	Ponte 1m x 15m	Ponte 1m x 30m	Ponte 1m x 60m	Ponte 1m x 120m
Bersaglio	Se stesso	-	-	-	-	-	-	-
Qualità	Aventato 25%	Incerto 50%	Controllato 75%	Perfetto 100%	-	-	-	-

Vantaggio Solido

Con questa magia il mago ottiene uno strumento utile dall'elemento pietra e usabile da chiunque. Scaduto il tempo l'effetto svanisce senza traccia. L'utensile è grezzo e di utilità modesta; il muro è quadrato, opaco e spesso 10cm; l'igloo è opaco, con una piccola apertura; rottura consuma 1 etto di sostanza in 1 turno. La lastra è come il muro ma di diamante trasparente.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Scodella o utensile	Arma media o piccola	Scudo o arma qualsiasi	Muro 3m x 3m	Casetta 3mx3mx3m	Rottura metallo	Rottura pietra	Lastra tersa 3m x 3m
Bersaglio	1 strumento	2 strumenti	4 strumenti	8 strumenti	16 strumenti	32 strumenti	64 strumenti	128 strumenti
Qualità	Grezzo	Buono	Eccellente	-	-	-	-	-

Stregoneria

Introduzione

La Stregoneria è una arte magica conseguita con anni di studio e di esercizio inerenti le capacità di alterare le ordinarie e quotidiane regole naturali e di controllare a proprio vantaggio gli elementi arcani che soggiacciono al mondo visibile e sconosciuti ai comuni esseri.

La Stregoneria si ottiene grazie ad uno studio formale di testi occulti, talvolta esecrati dalle comunità più semplici e richiede una pratica svolta in laboratori appositamente predisposti al chiuso.

Solo individui dotati di elevata intelligenza e innata volontà e determinazione sono capaci di richiedere a sé stessi un esercizio metodico, rigoroso, strutturato e pericoloso.

Gli effetti sono chiamati volgarmente magie ma gli stregoni li chiamano **stregonerie o sortilegi** divisi in **scuole**. Chi padroneggia queste magie è detto stregone e la branca di studi lo conduce a confrontarsi con altri maghi e talvolta a formare dei Accademie di Studio.

Invocazione di eventi

L'evocazione di una stregoneria richiede che lo stregone disponga di una almeno minima esperienza nella scuola in cui opera (ovvero capacità almeno 1). Inoltre al momento di evocare il sortilegio è necessario che pronunci ad alta voce una formula magica in una lingua dai suoni sinistri e incomprensibili salvo a chi abbia competenza nella stessa scuola.

Oltre alla declamazione occorre anche un rituale gestuale vigoroso, deciso e meticoloso che richiede una completa e totale attenzione e che impedisce al mago dominatore di compiere altre azioni o di soffermarsi su altri pensieri.

Questo atto manifesto lo può notare chiunque sia in ascolto anche se il significato può essere compreso solo ad un altro stregone con competenza nella stessa scuola.

Lanciare una stregoneria senza l'uso della parola impone una QA di +10 superiore. Anche il lancio di una stregoneria senza gestualità impone una QA di +10 superiore. Lanciarla senza parlare e muoversi richiede una QA incrementata di +20.

Mana Arcani

Per lanciare eventi il personaggio deve avere una Preclarità superiore a zero. Per ogni punto di Preclarità ha a disposizione 5 punti Mana Arcani. Il lancio di una magia, consuma un punto Mana Arcano, a prescindere dall'esito favorevole o meno dei dadi. Il recupero dei Mana è spiegato nel manuale principale.

Se lo stregone viene ferito, affaticato o disturbato mentre invoca il prodigio, occorre che superi un tiro salvezza sulla Volontà per portare a termine il sortilegio e conseguire il risultato richiesto; se fallisce nel tiro Salvezza perde il punto Mana Arcano senza ottenere alcun effetto.

Resistenza ai Sortilegi

Gli effetti delle stregonerie su creature viventi offrono alla vittima la possibilità di tentare un tiro salvezza.

I tiri salvezza sono illustrati nel manuale principale.

Scuole di Sortilegio

La stregoneria contempla le seguenti scuole di sortilegio:

Illusione Resistenza [Percezione]

- ◊ Miraggio
- ◊ Scomparsa
- ◊ Clone
- ◊ Duplicazione

Incantamento Resistenza [Destrezza]

- ◊ Disincantamento
- ◊ Incantamento Oggetti e Luoghi
- ◊ Incantamento Persone
- ◊ Pozione Magica

Movimento Resistenza [Forza o Rapidità]

- ◊ Attacco Cinetico
- ◊ Trasporto Inerte
- ◊ Trasporto Consenziente
- ◊ Trasporto Coattivo

Necromanzia Resistenza [Robustezza]

- ◊ Esumazione
- ◊ Necrogogia (o Psicagogia)
- ◊ Necromimesi
- ◊ Maleficio

Mutazione Resistenza [Destrezza]

- ◊ Trasmutazione Senziente
- ◊ Mutazione Coattiva
- ◊ Paralisi Coattiva
- ◊ Mutazione Sostanziale

Psicomanzia Resistenza [Intelligenza]

- ◊ Comunicazione Telepatica
- ◊ Sonda Cognitiva
- ◊ Suggestione
- ◊ Trasmutazione Cognitiva

Illusione

Commenti e Resistenza

Le illusioni sono difficili da trattare. In primo luogo occorre notare che le illusioni influiscono sulle capacità percettive (vista, udito, tatto, ecc...) di chi interagisce con esse e quindi si rivelano inefficaci verso creature non senzienti (non morti, demoni, ecc...); chi è senziente ha diritto ad un tiro salvezza su **Percezione** per notare l'inganno. Chi crede all'illusione è condannato a trattarla come se questa esistesse realmente e quindi accetta qualsiasi conseguenza come reale. Chi attraversa un ponte illusorio cade ma resta convinto di camminare fino a quando il danno lo desta (e ovviamente non poteva camminarvi sopra). Chi viene colpito da un'arma illusoria somatizza l'effetto come se fosse reale. Altre situazioni andranno trattate con buon senso, improvvisando gli effetti e le conseguenze.

Miraggio

Con questa magia il mago evoca un effetto illusorio che inganna i sensi percettivi di creature senzienti (esclusi non morti o simili). Il miraggio occupa un'area non superiore alla sfera indicata. Il miraggio riproduce perfettamente il pensiero del mago limitatamente ai sensi coinvolti ma ottiene effetti ripetitivi e non reagisce ad alcuna interazione con l'esterno. La durata delle illusioni è determinata sia dalla durata complessiva (Durata) che dalla qualità del miraggio, che indica se l'illusione debba terminare prematuramente in funzione di un evento aggiuntivo: **Primo Movimento** termina l'illusione alla sua prima azione; **Prima Interazione** accade quando qualcosa o qualcuno agisce con l'illusione (uso, tocco, dialogo, ecc...); **Primo Danno** accade quando l'illusione viene colpita; **Intera Durata** evita conclusioni premature.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Sensi	1 senso	2 sensi	3 sensi	4 sensi	5 sensi	-	-	-
Bersaglio Area	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità Evento	primo movimento	prima interazione	primo danno	intera durata	-	-	-	-

Scomparsa

Il mago elimina al 100% la percezione ai sensi (es. invisibilità alla vista) e può interessare un oggetto o una persona o un luogo di dimensione specificata dal fattore bersaglio. La durata è simile al Miraggio ma **Prima Azione** accade anche quando il soggetto invisibile (o inaudibile, ecc...) svolge una attività che richieda l'uso dei dadi, ovvero qualsiasi azione salvo pensare, camminare o avere un metabolismo. La **Prima Azione** per l'oggetto permette di essere mosso ma non usato (es. un oggetto trasportato su un cavallo); una persona può camminare e usare i cinque sensi purché non intraprenda un'attività.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Difesa	1 senso	2 sensi	3 sensi	4 sensi	5 sensi	-	-	-
Bersaglio Area	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità Evento	primo movimento	prima azione	primo danno	intera durata	-	-	-	-

Clone

La magia è identica al Miraggio, ma l'essere creato reagisce ad eventi esterni in modo automatico e semplice (se qualcuno gli parla, allora il clone risponde, ecc...). La durata massima però è più breve.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	1 senso	2 sensi	3 sensi	4 sensi	5 sensi	-	-	-
Bersaglio	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	primo movimento	prima interazione	primo danno	intera durata	-	-	-	-

Duplicazione

Con questa magia il mago simula la riproduzione identica e sincrona ad un originale nelle vicinanze (creatura o oggetto inanimato) con una simmetria decisa arbitrariamente. Le immagini si dispongono vicine entro 1m l'una dall'altra e restano sempre prossime ad esso (se una si muove anche le altre si muovono). Se viene usata come difesa l'attaccante deve scegliere casualmente (percentuale) un'immagine senza poterla distinguere dall'originale.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Tutti i sensi	-	-	-	-	-	-	-
Bersaglio	1 soggetto	2 soggetti	4 soggetti	8 soggetti	16 soggetti	32 soggetti	64 soggetti	128 soggetti
Qualità	primo movimento	prima interazione	primo danno	intera durata	-	-	-	-

Incantamento

Commenti e Resistenza

L'incantamento è la capacità di operare metamagia ovvero di agire sulla magia stessa.

Disincantamento

Con questa magia il mago sospende (per la durata stabilita) una magia precedente di livello non superiore alla qualità indicata. La magia sospesa deve essere entro l'area prevista (Bersaglio). L'effetto determina quali tipi di magie sono sospese.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Incantamento	Stregoneria	Magia Elementale	Magia Naturale	Magia Spirituale	Qualsiasi magia	-	-
Bersaglio	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	Livello 15	Livello 20	Livello 25	Livello 30	Livello 35	Livello 40	Livello 45	Livello 50

Individuazione del Magico

Il mago tenta di percepire informazioni su magie in atto (ovvero attive).

La durata indica il tempo per cui il mago è in grado di percepire le magie dal momento in cui lancia questo incantesimo.

L'effetto determina se il mago ha solo un odore della magia oppure è in grado di localizzarla (individuare la sorgente del luogo, oggetto o soggetto incantato). La qualità determina quali informazioni siano percepite dal mago in merito alla natura della magia individuata.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Presenza	Direzione e distanza					-	-
Bersaglio	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità avvisi	Categoria magica	Ambito magico	Abilità magica	Effetti magici				

Dilazione Magica

Il mago può rinviare un evento magico che lancia, spostando l'inizio degli effetti ad un momento successivo.

Per esempio se un mago vuole che una fiammata non scaturisca subito da quel luogo ma solo il giorno dopo.

La durata indica il tempo massimo di ritardo. Il momento in cui si verifica la magia è anche influenzato però dall'effetto: in ogni caso non permette di aggiungere ulteriori condizioni e la magia ha effetto alla scadenza del tempo di ritardo; verifica di un bersaglio si innesca anticipatamente quando un bersaglio generico è presente nell'area di effetto (vedi distanza); verifica di un soggetto permette di circoscrivere il bersaglio in base a qualità generiche (sesso, specie o razza, movimento, ecc...).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	In ogni caso	Verifica di un bersaglio	Verifica di un soggetto	-	-	-	-	-
Bersaglio Creature	1	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	1 uso	2 usi	4 usi	16 usi	Infiniti usi	-	-	-

Immunità Magica

Il mago rende immune ad una magia un soggetto.

Il tipo di magia è definito nel fattore Effetto: per Ambito si intende un solo ambito magico (es. Illusione). Per qualsiasi si intendono tutti gli ambiti di quella categoria. Il livello della magia da cui si è protetti deve essere di livello non superiore al fattore qualità.

La durata indica quanto tempo permane la magia sull'oggetto dal momento in cui inizia l'efficacia.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	1 Ambito Stregoneria	1 Ambito Elementale	1 Ambito Naturale	1 Ambito Spirituale	Qualsiasi Stregoneria	Qualsiasi Elementale	Qualsiasi Naturale	Qualsiasi Spirituale
Bersaglio Protetto	1 creatura	2 creature	4 creature	8 creature	16 creature	32 creature	64 creature	128 creature
Qualità	Livello 15	Livello 20	Livello 25	Livello 30	Livello 35	Livello 40	Livello 45	Livello 50

Movimento

Commenti e Resistenza

Questa scuola di magia riguarda le modalità di trasportare persone e cose da un luogo ad un altro. Non è prevista una resistenza poiché il trasporto riguarda solo soggetti consenzienti o inanimati.

Attacco Cinetico

Con questa magia il mago muove un oggetto inanimato e lo usa come un'arma che colpisce l'avversario. Questi ha diritto a tentare una difesa (Schivata o Parata) ordinaria. La distanza si riferisce all'oggetto usato come proiettile. L'effetto determina la distanza massima dei bersagli raggiungibili. La qualità indica la natura dell'inconveniente inflitto.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Passi	4 passi	8 passi	16	32	64	128	256	512
Bersaglio	1 soggetto	2 soggetti	4 soggetti	8 soggetti	16 soggetti	32 soggetti	64 soggetti	128 soggetti
Qualità	1 fatica	1 leggera	1 grave	Disarma	Acceca	Stordisce	Uccide	Immobilizza

Trasporto Inerte

Questa magia serve per ottenere uno spostamento (viaggio, trasporto, movimento, spostamento, ecc...) di un oggetto inanimato. La distanza esprime l'ubicazione del soggetto che riceve il beneficio, e non l'ampiezza dello spostamento, che invece è descritta nell'effetto. L'effetto determina anche il tipo di spostamento, inizialmente continuo nello spazio e infine attraverso uno spazio extracorporeo. Il Tappeto può trasportare persone e oggetti fino a 600Kg. Il bersaglio si riferisce all'oggetto che riceve lo spostamento magico ed è un unico oggetto inanimato espresso in Kg.

La qualità del trasporto determina eventuali rischi: ad ogni segmento il Narratore lancia dei dadi percentuale e se l'esito fallisce determina arbitrariamente l'entità del danno causato (solitamente più è alto l'effetto desiderato maggiore è la punizione inflitta dal Narratore).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Salto di 1,5 metri	Salto di 3 metri	Levitazione fino a 9m	Volo fino a 81m	Tappeto volante 1Km	Tappeto 10Km	Tappeto 100Km	Teletrasporto
Bersaglio Kg	4	8	16	32	64	128	256	512
Qualità	Avventato 25%	Incerto 50%	Controllato 75%	Infallibile 100%	-	-	-	-

Trasporto Consenziente

Questa magia serve per ottenere uno spostamento (viaggio, trasporto, movimento, spostamento, ecc...) di un soggetto cosciente e consenziente. Il movimento è impresso dalla volontà del soggetto beneficiario della facoltà di movimento, che può decidere se avvalersene o meno. La distanza esprime l'ubicazione del soggetto che riceve il beneficio e **non l'ampiezza dello spostamento**, che invece è descritta nell'effetto. L'effetto determina anche il tipo e la velocità di spostamento. Il teletrasporto richiede che il soggetto abbia un'idea precisa e ben conosciuta del luogo in cui intende recarsi oppure il Narratore può imporre effetti imprevisi ed anche nocivi.

La qualità del trasporto determina eventuali rischi: ad ogni segmento il Narratore lancia dei dadi percentuale e se l'esito fallisce determina arbitrariamente l'entità del danno causato (solitamente più è alto l'effetto desiderato maggiore è la punizione inflitta dal Narratore).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Salto di 3 metri	Movimenti da ragno	Levitazione 3m / seg.	Volo 3m / seg.	Volo 9m / seg.	Volo 27m / seg.	Volo 81m / seg.	Teletrasporto
Bersaglio	1 creatura	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Avventato 25%	Incerto 50%	Controllato 75%	Infallibile 100%	-	-	-	-

Trasporto Coattivo

Questa magia costringe esseri viventi dissenzienti o incoscienti (addormentati, paralizzati, ecc...) ad essere trasportati altrove. Le regole sono simili a quelle per gli oggetti; l'effetto è differente e la velocità è sempre di 3m per segmento.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Spinta 1m	Spinta 2m	Spinta 4m	Spinta 8m	Spinta 16m	Levitazione verticale	Volo lento	Teletrasporto
Bersaglio	1 creatura	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Infallibile 100%	-	-	-	-	-	-	-

Necromanzia

Commenti e Resistenza

La Necromanzia è la magia nera, che agisce sui defunti e sugli spiriti, che si pone in relazione con l'aldilà e con ciò che resta in mezzo ai due mondi senza essere né vivo né morto.

Esumazione

Con questa magia il mago costringe un cadavere ad agire ai suoi comandi. Il fattore **Effetto** definisce le caratteristiche (Forza, Robustezza, Destrezza, Rapidità, Percezione, Presenza, Intelligenza, Comunicazione, Aspetto e Volontà) e gli attributi (Attacco, Difesa, Salute) del non morto; nella riga Effetto è usato un valore numerico chiamato livello:

For, Rob	Livello -1	Attacco	1d20	+10 x livello
Des, Rap, Per	0	Parata	1d20	+10 x livello
Pre, Int, Com, Asp	Nessuno	Punti Vigore	4 + livello	
Volontà	pari al mago	Punti Vitalità	4 + livello	
Protezione	4	Punti Vita	4 + livello	

Il fattore **Qualità** definisce l'azione dell'essere in termini di capacità di mantenere un ordine. Si deve osservare che il non morto non ha intelligenza o istinti ed esegue i compiti come un automa. In virtù di questo il ritornante è immune ad effetti mentali, a veleni, a illusioni, non respira e non si nutre. Al termine della durata prevista l'essere diventa nuovamente un cadavere.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto Automa	1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello	8° livello
Bersaglio Cadaveri	1 cadavere	2 cadaveri	4 cadaveri	8 cadaveri	16 cadaveri	32 cadaveri	64 cadaveri	128 cadaveri
Qualità Ordine	ordini banali <i>resta fermo ma attacca chiunque gli si avvicini entro un passo</i>	ordini semplici <i>resta in zona ma attacca chiunque gli si avvicini entro 15 passi</i>	ordini usuali <i>segue il mago ed attacca chiunque gli si avvicini entro un passo</i>	ordini articolati <i>segue il mago ed attacca chiunque gli si avvicini entro 15 passi</i>	ordini complessi <i>caccia un essere che il mago gli mostra e che sia ben visibile</i>	ordini semi- intelligenti <i>sentinella che fa passare chi dice la parola d'ordine</i>		

Necrogogia

Il mago entra in contatto con lo spirito del defunto e può comunicare con esso. Il defunto potrebbe non essere né amichevole né soddisfatto della comunicazione.

Nel caso del Tocco occorre tastare il cadavere del defunto; in altri casi è sufficiente che vi sia lo spirito anche incorporeo nell'area prevista. La qualità indica il tempo entro il quale l'essere deve essere morto per potervi comunicare; se è morto da più tempo il negromante non riesce nel tentativo. l'effetto determina sia il numero di domande che il sacerdote può fare prima che la magia termini, sia la probabilità che l'essere risponda (propensione).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	1 domanda 25% risposta	2 domande 50% risposta	4 domande 75% risposta	8 domande 100% risposta	Qualsiasi dialogo			
Bersaglio	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Nessun limite

Necromimesi

Il negromante tramuta sé stesso (oppure una persona consenziente entro la distanza prevista) in un cadavere o un non morto. Il mutante conserva le caratteristiche Percezione, Intelligenza e Presentimento. Le caratteristiche Comunicazione ed Aspetto appaiono il minimo possibile per esseri mortali mentre ad altri non morti appaiono come specificate dal fattore effetto, che definisce anche le altre caratteristiche fisiche del non morto. Il fattore qualità/forma definisce le azioni possibili al mago. Il cadavere è immune a veleni ed attacchi mentali. In questa forma la creatura parla il linguaggio dei morti e dei non morti.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Car. 0	Car. +1	Car. +2	Car. +3	Car. +4	Car. +5	Car. +6	Car. +7
Bersaglio	Sfera raggio 1m	Sfera raggio 2m	Sfera raggio 4m	Sfera raggio 8m	Sfera raggio 16m	Sfera raggio 32m	Sfera raggio 64m	Sfera raggio 128m
Qualità	morte apparente	cadavere ambulante	ignorato dai non morti	favore dei non morti	forma immateriale e volo			

Maleficio

Con questa magia il mago sottrae un punto ad un'altra creatura vivente nei pressi (distanza) e la acquista per sé per la durata prevista. La creatura deve essere vivente e senziente (umano, animale, ecc...). Il fattore effetto determina l'attributo assorbito. La magia può cumulare sottrazioni anche da più creature.

Se la vittima esaurisce i punti Vigore si intaccano prima i punti Vitalità ed infine i punti Vita.

Non è possibile sottrarre più punti caratteristica di quanti ne disponga la vittima; il superamento del limite inferiore di razza (es. -5 per gli esseri umani) impone che la vittima cada in uno stato di coma, per l'intera durata della magia.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Punto Vigore	Aspetto	Forza	Robustezza	Intelligenza	Qualsiasi caratteristica	-	-
Bersaglio	1 soggetto	2 soggetti	4 soggetti	8 soggetti	16 soggetti	32 soggetti	64 soggetti	128 soggetti
Qualità	1 punto	2 punti	3 punti	4 punti	5 punti	6 punti	7 punti	8 punti

Mutazione

Commenti e Resistenza

Questa scuola di magia riguarda le trasformazioni di creature in qualcos'altro. La resistenza alla mutazione è sulla caratteristica Destrezza.

Trasmutazione Senziente

Con questa magia il mago tramuta sé stesso o una creatura cosciente e consenziente. La creatura mutata può porre termine alla mutazione quando lo desidera. La mutazione non modifica Intelligenza, Presentimento e può solo migliorare le altre Caratteristiche (es. potenziando qualità fisiche, comunicative o percettive o simili). L'effetto determina le qualità assunte (che si sommano cumulativamente): Aspetto modifica solo l'apparenza senza altri vantaggi, Struttura corporea permette di assumere Forza, Robustezza, Destrezza e Rapidità del nuovo essere; Sensi e percezione potenzia Percezione, Comunicazione e offre le abilità percettive del nuovo essere; Movimento permette di correre, arrampicarsi, volare, nuotare come quelle della forma assunta e permette anche di comunicare col linguaggio della creatura scelta; Abilità permette di conseguire qualsiasi abilità del nuovo essere.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Aspetto esteriore	Struttura corporea	Sensi e percezione	Movimento e linguaggio	Abilità (e lotta)			
Bersaglio	1 creatura	2 creature	4 creature	8 creature	16 creature	32 creature	64 creature	128 creature
Qualità	Stessa razza e specie	Mammifero pari taglia	Pesce pari taglia	Mammifero qualsiasi	Pesce qualsiasi	Uccello qualsiasi	Pietra o vegetale	Fumo, acqua fiamma

Mutazione Coattiva

Con questa magia il mago tramuta una creatura incosciente e/o dissenziente (svenuta, avversa, purché vivente). La creatura mutata non può porre termine alla mutazione. L'effetto indica le capacità modificate: Acquista Abilità (conserva coscienza ed intelligenza, salute e idee originali, ma acquista le abilità della nuova forma, come movimento, respirazione, capacità), Modifica la Caratteristica (cumulativo) può causare debolezza, perdita di punti salute, diventare cieco o assumere una intelligenza animale; il Coma corrisponde ad assumere la forma ed essere incosciente, mentre la perdita di identità lo convince che la nuova forma sia proprio la sua.

La qualità determina il tipo di modifica assunta.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Acquista Abilità	Modifica la Forza	Modifica la Robustezza	Modifica la Percezione	Modifica la Intelligenza	Perdita percettiva	Coma	Perdita identità
Bersaglio Kg	1 creatura	2 creature	4 creature	8 creature	16 creature	32 creature	64 creature	128 creature
Qualità	Aspetto	Mammifero pari taglia	Pesce pari taglia	Mammifero qualsiasi	Pesce qualsiasi	Uccello qualsiasi	Pietra o vegetale	Fumo, acqua fiamma

Paralisi Coattiva

Questa magia permette di agire sul corpo di un essere vivente e di poterlo rallentare, rendere impreciso, paralizzare o addirittura prenderne il controllo. La qualità determina la massima forza della creatura bloccata; quindi la creatura bersaglio del sortilegio è immune se ha una forza superiore a quanto indicato dal fattore Qualità.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Dimezzare movimento	Perdere presa Disarmare	Caduta Goffaggine	Perdita voce o tatto	Bloccare arti superiori	Paralisi fisica	Morte	Marionetta
Bersaglio	1 creatura	2	4	8	16	32	64	128
Qualità	Forza 0	Forza 1	Forza 2	Forza 3	Forza 4	Forza 5	Forza 6	Forza 7

Mutazione Sostanziale

Questa magia muta una sostanza inanimata (oggetto o elemento) in altro. In generale la trasmutazione avviene con una vicinanza espressa in gradi di cui qui sotto viene dato un esempio. L'effetto stabilisce il numero di gradi mutati.

Aria	Acqua	Pietra preziosa	Vetro	Terra Pietra	Ferro Acciaio	Legno duro	Legno flessibile
------	-------	--------------------	-------	-----------------	------------------	---------------	---------------------

Per esempio trasformare un *Legno duro* in *Pietra preziosa* richiede 4 gradi. Se si muta di zero gradi la sostanza resta della stessa natura ma muta qualità o tipo (es. da gesso a zolfo oppure da topazio a diamante). Il fattore qualità esprime la qualità della sostanza prodotta in termini di pregio ed utilità (per esempio Bassa è un legno marcio, una pietra scheggiata, un metallo arrugginito) espressa con una percentuale per indicare la probabilità di riuscita per un uso (prodotto, lavorazione, usura, ecc...).

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	0 gradi	1 grado	2 gradi	3 gradi	4 gradi	5 gradi	6 gradi	7 gradi
Bersaglio	Sfera raggio 10 cm	Sfera raggio 20 cm	Sfera raggio 40 cm	Sfera raggio 80 cm	Sfera raggio 1,60 m	Sfera raggio 3,20 m	Sfera raggio 6,40 m	Sfera raggio 12,80 m
Qualità	Bassa 25%	Media 50%	Alta 75%	Perfetta 100%	-	-	-	-

Psicomanzia

Commenti e Resistenza

Questa scuola di magia riguarda l'alterazione della mente di esseri senzienti (anche se addormentati), animali, umani o creature intelligenti ma non magiche. Sono immuni alla magia esseri non morti, demoni e spiriti, divinità o esseri di altri piani dell'esistenza. Le altre creature hanno diritto alla resistenza se sono dissenzienti alla magia con una prova sulla caratteristica Intelligenza (ad ogni segmento).

Comunicazione Telepatica

Con questa magia il mago consegue una comunicazione con un altro essere di intelligenza almeno animale. Il mago può inviare messaggi (sotto forma di emozioni, pensieri, sogni o frasi in un linguaggio universale) oppure cogliere aspetti della mente del ricevente nelle stesse forme. L'essere deve essere alla distanza prevista ma non occorre che sia in vista del mago. La comunicazione può essere rifiutata dal ricevente che tuttavia è costretto ad ascoltare pur senza rispondere. La magia non può modificare o plagiare direttamente la mente del destinatario; ma il mago potrebbe ricorrere a abilità comunicative di eloquenza, persuasione, menzogna e seduzione. Se il destinatario dorme riceve i messaggi come sogni (libero di non crederci) e restituisce (salvo tiro salvezza) i propri pensieri correnti, ovvero sogni, incubi, ecc...

L'effetto esprime la comunicazione in atto: Bisogni Primari sono quelli animali (fame, sete, sonno, dolore, ecc...), Valori sono le credenze e gli ordini interiori importanti (fedeltà, religione, amore, amicizia, onestà, ecc...), le frasi ed i pensieri richiedono che il destinatario sia in grado di comprenderli; Idea Geniale trasmette il ragionamento anche ad una mente stolta; Comunione sensoriale significa che i due dialoganti condividono vista, udito, tatto ed altri sensi.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	30 passi	60 passi	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Bisogni primari	Volontà e valori	Singola parola	Frase fino a 7 parole	Frase fino a 49 parole	Pensieri complessi	Idea geniale	Comunione dei sensi
Bersaglio	1 creatura	2 creature	4 creature	8 creature	16 creature	32 creature	64 creature	128 creature
Qualità	Perfetta 100%	-	-	-	-	-	-	-

Sonda Cognitiva

Con questa magia si esplora la mente di una persona anche dissenziente o incosciente (es. addormentata). Il mago coglie sensazioni, idee, valori o identità prelevandole dalla mente originale della vittima (senza distruggerla). L'essere deve essere alla distanza prevista ma occorre anche che sia in vista del mago.

L'effetto stabilisce quale strato mentale sia possibile percepire. I bisogni primari sono molto forti e facilmente percepibili. Lo stato d'animo è abbastanza intenso ed è semplice coglierlo. I valori in cui una persona crede sono appena sotto questo strato animalesco. Più sotto i pensieri che l'individuo sta elaborando al momento. I ricordi possono essere sepolti sotto diversi strati e ancora più sotto si trovano i pensieri profondi e complessi.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	30 passi	60 passi	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Bisogni primari	Irrequietezza o serenità	Volontà e valori	Pensieri correnti	Ricordo entro 1 ora	Ricordo in giornata	Ricordo marginale	Qualsiasi pensiero
Bersaglio	1 creatura	2 creature	4 creature	8 creature	16 creature	32 creature	64 creature	128 creature
Qualità	Perfetta 100%	-	-	-	-	-	-	-

Suggestione

Con questa magia si modifica la mente di una persona anche dissenniente o incosciente (es. addormentata). Il mago induce sensazioni, idee, valori o identità distortendo la mente originale della vittima. L'essere deve essere alla distanza prevista ma occorre anche che sia in vista del mago.

L'effetto stabilisce quanto la mente cambi (quale sia il grado della modifica). Leggera muta solo elementi generici, non valoriali né identità; rimozione cancella una porzione mentale, induzione crea un nuovo pensiero (sensazione, ricordo, ecc...), inversione ribalta il pensiero bersaglio. La qualità determina quale elemento mentale sia modificato.

Invertire un bisogno può spostare la veglia in sonno, la fame in inappetenza; invertire una volontà rompe impegni con l'autorità, la fede, gli affetti; invertire l'identità costringe a confondere anche il proprio nome; la pazzia rende il soggetto inabile.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	30 passi	60 passi	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	Leggera alterazione	Rimozione 1 turno	Rimozione 1 ora	Induzione mentale	Inversione mentale	Rimozione 1 giorno	Rimozione 1 settimana	Rimozione 1 mese
Bersaglio	1 creatura	2 creature	4 creature	8 creature	16 creature	32 creature	64 creature	128 creature
Qualità	Irrequietezza o serenità	Ricordo marginale	Singola parola o vocabolo	Bisogni primari	Ricordo importante	Volontà e valori	Identità	Nessun limite

Trasmutazione Cognitiva

Questa magia varia la caratteristica Intelligenza di una creatura o di sé stesso. Non offre abilità o conoscenze di erudizione, ma solo la caratteristica intellettuale del soggetto. L'effetto indica di quanti punti si modifica l'intelligenza. La qualità determina se la variazione è in positivo o in negativo.

Distanza	Tocco	1 passo	3 passi	7 passi	15 passi	In vista	Alla cieca	Nessun limite
Durata	1 segmento	1 turno	1 ora	1 giorno	1 settimana	1 mese	1 anno	Permanente
Effetto	1	2	3	4	5	6	7	8
Bersaglio	1 creatura	2 creature	4 creature	8 creature	16 creature	32 creature	64 creature	128 creature
Qualità	Incremento	Decremento	-	-	-	-	-	-

SOMMARIO

Introduzione.....1	Controllo Del Fuoco.....16
Magia Spirituale.....2	Attacco Elementale Igneo.....16
Introduzione.....2	Difesa Elementale.....16
Invocazione di prodigi.....2	Movimento Igneo.....17
Resistenza ai prodigi.....2	Vantaggio Igneo.....17
Prodigi Spirituali.....2	Controllo Del Ghiaccio.....18
Guarigione.....3	Attacco Elementale Gelido.....18
Risanamento.....3	Difesa Elementale.....18
Rimedio.....3	Movimento gelido.....19
Rigenerazione.....3	Vantaggio Gelido.....19
Senso Del Sacro.....4	Controllo Di Pietra.....20
Individuazione Del Male.....4	Attacco Elementale Roccioso.....20
Individuazione Del Bene.....4	Difesa Elementale.....20
Riparo Sacro.....4	Movimento Solido.....21
Circoli Di Proscrizione.....5	Vantaggio Solido.....21
Egemonia Animale.....5	Stregoneria.....22
Santuario.....5	Introduzione.....22
Custode Divino.....5	Invocazione di eventi.....22
Magia Naturale.....6	Resistenza ai Sortilegi.....22
Introduzione.....6	Scuole di Sortilegio.....22
Invocazione di eventi.....6	Illusione.....23
Resistenza ai benefici.....6	Commenti e Resistenza.....23
Benefici Naturali.....6	Miraggio.....23
Controllo Animale.....7	Scomparsa.....23
Evocazione Animale.....7	Clone.....24
Individuazione Animale.....7	Duplicazione.....24
Prerogativa Animale.....7	Incantamento.....25
Controllo Ambientale.....8	Commenti e Resistenza.....25
Individuazione Vegetale.....8	Disincantamento.....25
Creazione Nutritiva.....8	Individuazione del Magico.....25
Mutazione Vegetale.....8	Dilazione Magica.....26
Beneficio Ambientale.....9	Immunità Magica.....26
Luce.....9	Movimento.....27
Sfera Climatica.....9	Commenti e Resistenza.....27
Quiete Ristoratrice.....9	Attacco Cinetico.....27
Beneficio Bellico.....10	Trasporto Inerte.....27
Arma naturale.....10	Trasporto Consenziente.....28
Scudo naturale.....10	Trasporto Coattivo.....28
Armatura naturale.....10	Necromanzia.....29
Magia Elementale.....11	Commenti e Resistenza.....29
Introduzione.....11	Esumazione.....29
Invocazione di eventi.....11	Necrogogia.....29
Resistenza ai Fenomeni.....11	Necromimesi.....30
Domini Elementali.....11	Maleficio.....30
Controllo Dell' Acqua.....12	Mutazione.....31
Attacco Elementale Acqueo.....12	Commenti e Resistenza.....31
Difesa Elementale.....12	Trasmutazione Senziente.....31
Movimento Acqueo.....13	Mutazione Coattiva.....31
Vantaggio Acqueo.....13	Paralisi Coattiva.....32
Controllo Dell' Aria.....14	Mutazione Sostanziale.....32
Attacco Elementale Aereo.....14	Psicomanzia.....33
Difesa Elementale.....14	Commenti e Resistenza.....33
Movimento Aereo.....15	Comunicazione Telepatica.....33
Vantaggio Aereo.....15	Sonda Cognitiva.....33
	Suggestione.....34
	Trasmutazione Cognitiva.....34